

# Practica 4 - Investigación sobre trabajo colaborativo

Esta práctica se realizará por parejas, pero ambos alumnos deberán de entregar el PDF en aules. Se va a trabajar la colaboración en proyectos mediante GitHub.

Nombre Alumno1: Miguel Bayona

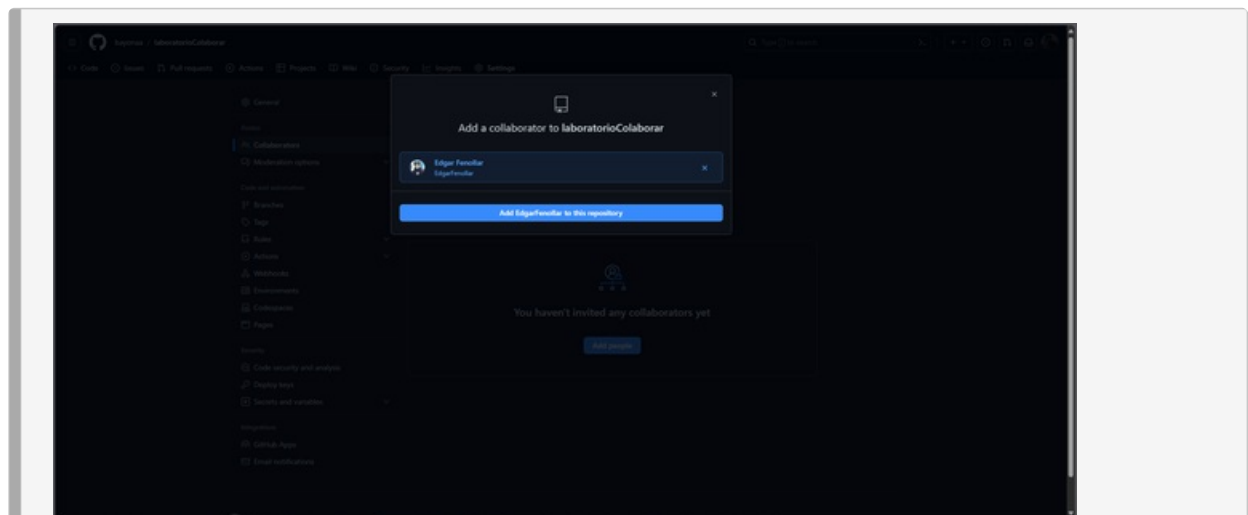
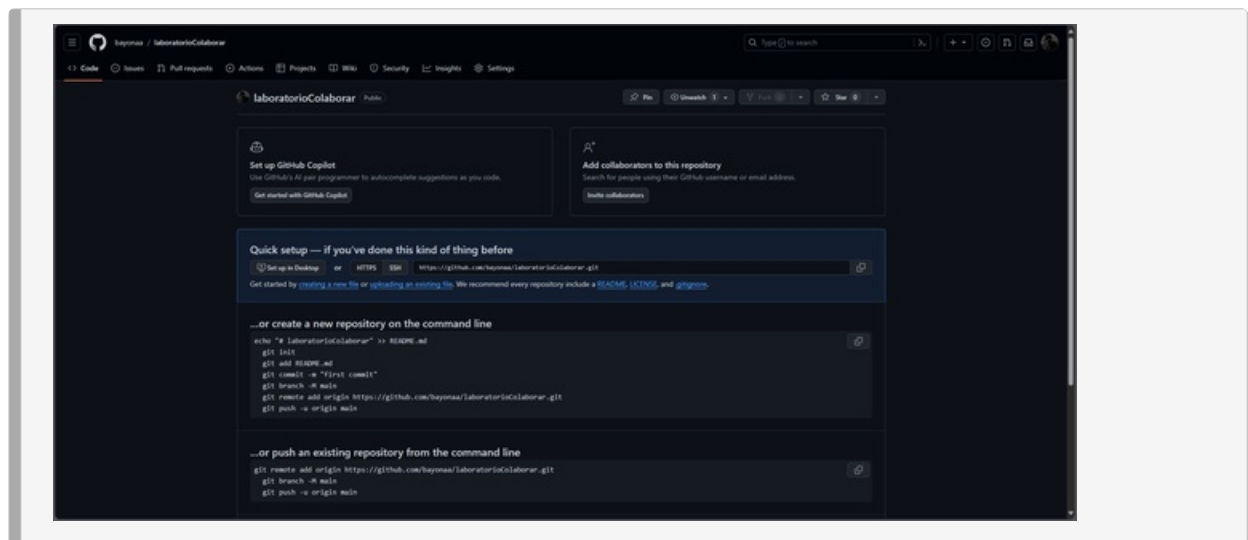
Nombre Alumno2: Edgar Fenollar

URL del repositorio: [Repositorio](#)

El alumno 1 deberá rellenar los apartados que aparece A1, y el alumnos 2 en A2.

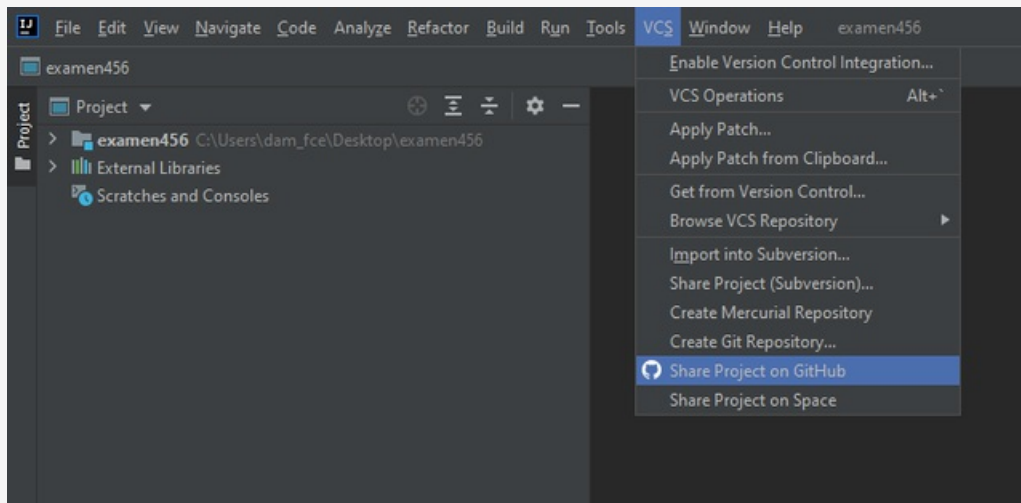
Las imágenes y este mismo archiuvo con su versión PDF deberán estar en GitHub.

1. A1: Cread un repositorio "laboratorioColaborar" en GitHub (Ponedlo público).

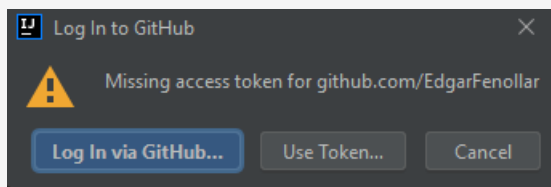


Añadimos los colaboradores al repositorio.

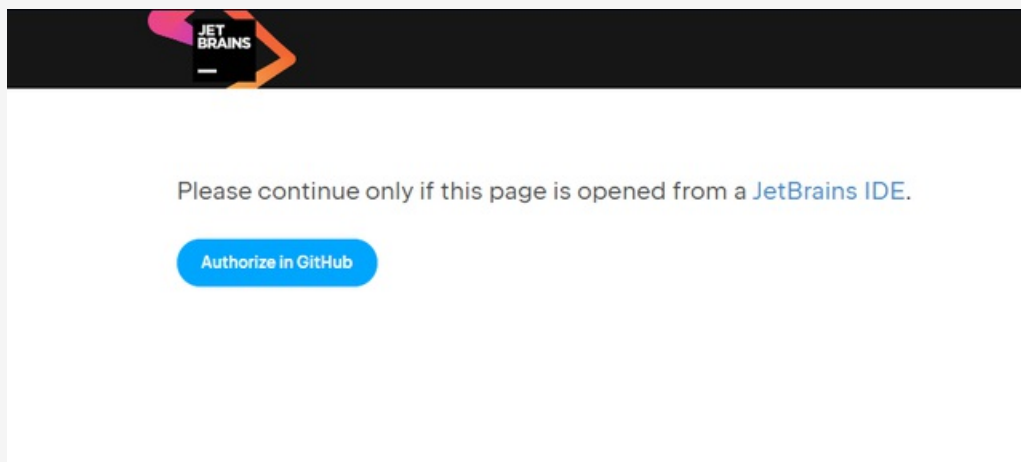
2. A2: Investigad sobre como utilizar GIT desde IntelliJ para explicarlo a A1.



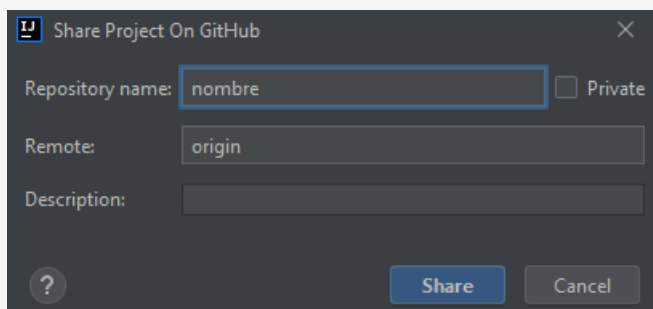
Para empezar a modificar el archivo cooperativamente se debe compartir en git.



Ahora debemos loguearnos en git para empezar a subir y bajar archivos.

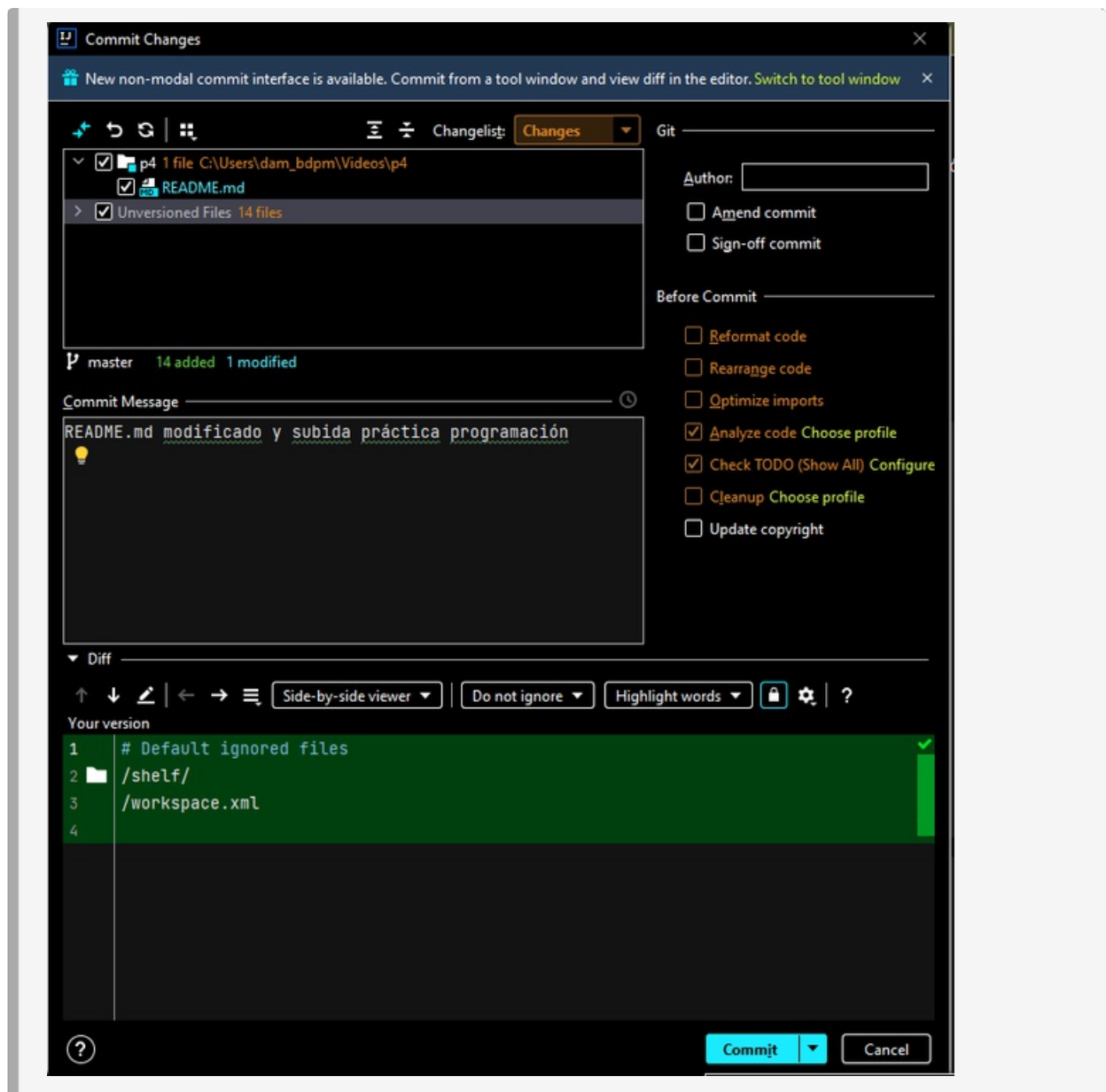


Autorizamos para poder loguearnos correctamente.

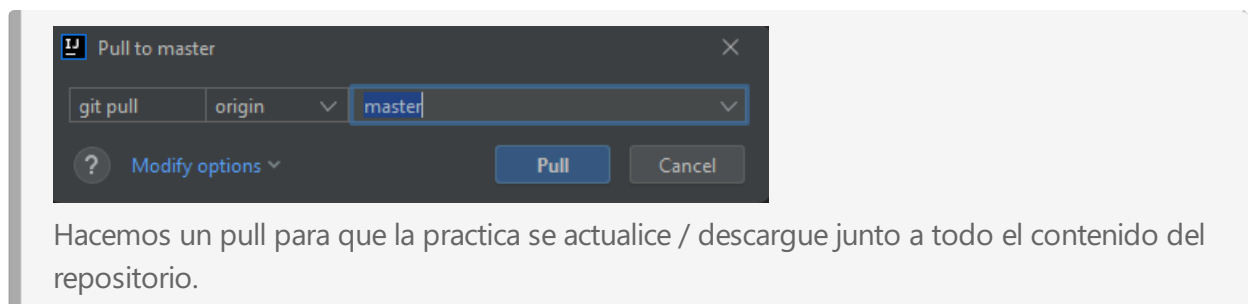


Ponemos un nombre, una descripción del repositorio y si queremos que sea público o privado.

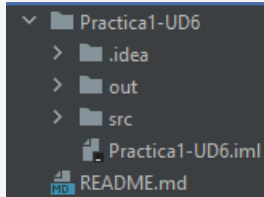
3. A1: Subid una práctica de "Programación" desde IntelliJ



4. A2: Descargad el repositorio de A1.



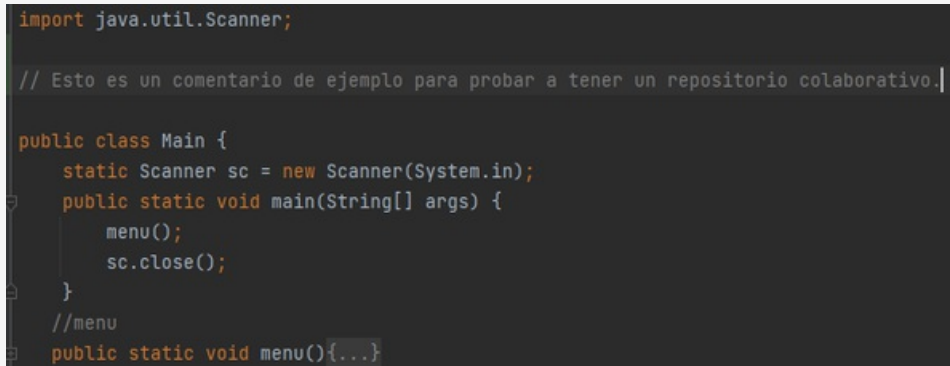
Hacemos un pull para que la practica se actualice / descargue junto a todo el contenido del repositorio.



```
Practica1-UD6
├── .idea
├── out
├── src
├── Practica1-UD6.iml
└── README.md
```

Una vez hecho el pull deberíamos de tener la practica en nuestro ordenador.

5. A2: Haced modificaciones en el código y subidlo mediante IntelliJ.

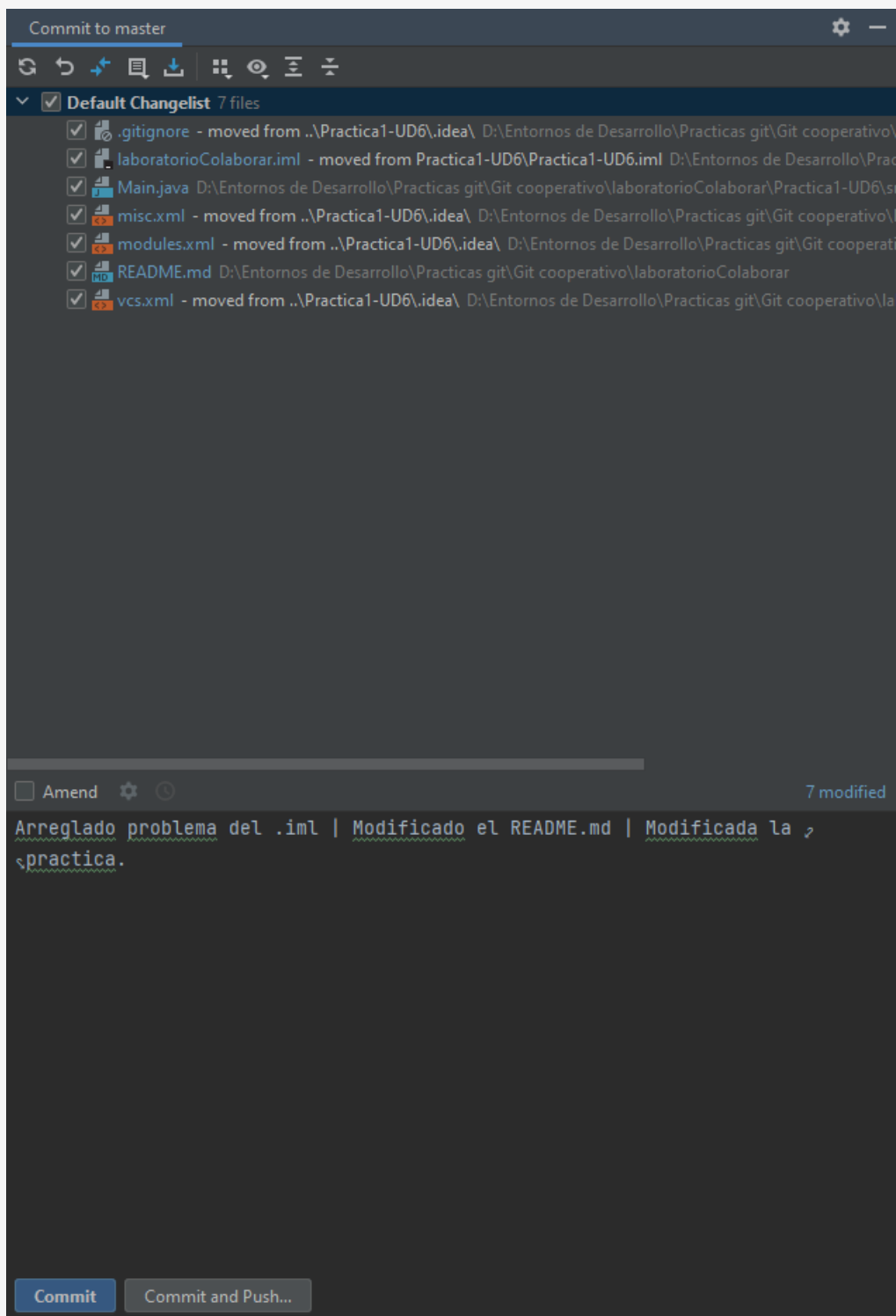


```
import java.util.Scanner;

// Esto es un comentario de ejemplo para probar a tener un repositorio colaborativo.

public class Main {
    static Scanner sc = new Scanner(System.in);
    public static void main(String[] args) {
        menu();
        sc.close();
    }
    //menu
    public static void menu(){...}
```

Añado un comentario de prueba como modificación.



Hago push de las modificaciones realizadas.

6. A1: Descarga el programa actual y modifica una parte.

```
//ejercicio2
public static void ejercicio2(){...}
public static boolean esMayorEdad(int a){ return a >= 18; //Codigo modificado. }
```

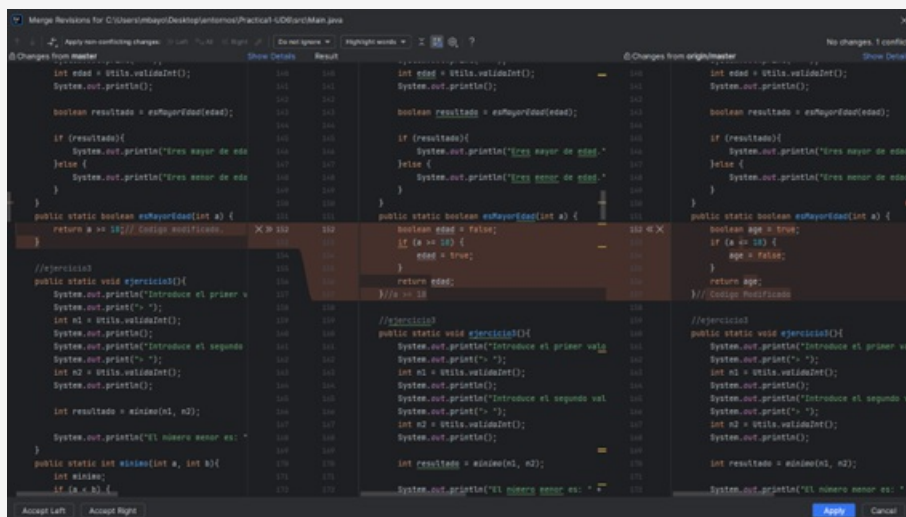
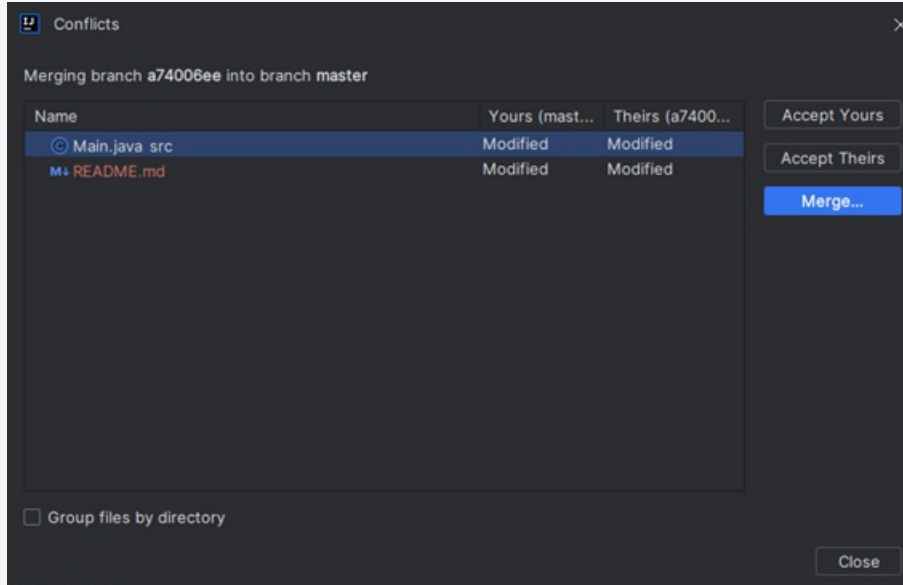
7. A2: Modifica la misma parte que A1 de manera que surja un conflicto.

```

public static boolean esMayorEdad(int a) {
    boolean age = true;
    if (a <= 18) {
        age = false;
    }
    return age;
}
// Código Modificado

```

8. A1 y A2 : Subid los cambios y resolved el conflicto.



9. A1: Investigad sobre la herramienta "CodeWithMe".

CodeWithMe es un plugin para colaboración en código en tiempo real. Facilita la codificación en equipo al permitir compartir el entorno de desarrollo de forma remota.

10. A2: Investigad sobre la herramienta "GitHubCopilot".

GitHub Copilot es un plugin que acelera la escritura de código sugiriendo y completando líneas automáticamente. Hace que programar sea más rápido y fácil.

Vídeos de ayuda:

Subir proyecto desde GIT: <https://www.youtube.com/watch?v=6WtA2dUDvPY>

Clonar repositorio: <https://www.youtube.com/watch?v=rcQBgm5vid0> Colaborar con GIT:  
<https://www.youtube.com/watch?v=ibmQkhAzk5I>



created with the free version of [Markdown Monster](#)